

GRAN JUEGO DE LA OCA GIGANTE DON BOSCO

PROCEDIMIENTO:

1. Un representante de cada uno de los 7 equipos se presenta en la **mesa de control** para sortear el orden de salida.
2. Una vez sorteado el orden de salida tira el dado el equipo que sale en primer lugar. Si sale por ejemplo el número 5, se coloca la ficha con el número de ese grupo en la casilla nº 5 y han de ir a buscar la pregunta.
3. Tendrán que buscar, dispersándose, cuál es el **controlador de preguntas** que tiene la pregunta nº 5 (señalada en su fotocopia, o para evitar “amiguismos” con fotocopia sólo de sus preguntas)
4. Cuando lo encuentran, se ha de reunir todo el grupo ante el controlador de preguntas. Cuando esté todo el grupo, el controlador de preguntas le dirá el enunciado de la pregunta ,o de la prueba si es el caso. El grupo ha de recordar el número de la pregunta, la letra de identificación del controlador (cada controlador tiene una letra que lo identifica), y la pregunta .
5. Cuando el grupo cree haber averiguado la respuesta correcta, se dirige, el grupo completo a uno de los dos **controladores de respuestas (o al controlador de pruebas si es el caso)**. Tendrán que decirle al controlador el número de la pregunta, la letra del controlador de preguntas , la pregunta y la respuesta. Por ejemplo: “la 5 B, ¿cómo se llaman lo vientos que soplan en Canarias? Los Alisios”.
6. Si la respuesta no es correcta, tendrán que investigar hasta dar con ella. Si la respuesta es correcta, el controlador de respuestas le dará al grupo una papeleta de **respuesta correcta**, con la que el grupo se dirige al panel de control. Tendrán que hacer cola hasta que le llegue el turno de tirar el dado. La papeleta deberá entregarla el representante del grupo antes de tirar el dado.
7. Si en lugar de una pregunta es una prueba, se hace el mismo procedimiento. Se busca al **controlador de pruebas**, y se le dice la prueba que tienen que hacer. Después de realizada se le entregará una papeleta de **prueba superada** con la que han de ir al panel de control.
8. Gana el grupo que antes consiga realizar la prueba del último casillero de la Oca. Aunque un grupo haya ganado, se sigue el juego hasta que acaben todos.

CONTROLADORES:

- **5 alumnos controladores de preguntas** (Cada controlador estará situado en una esquina del patio, sentado con su pupitre. Tendrán una hoja de preguntas en las que estarán marcadas 13 preguntas diferentes y salteadas). Cada controlador tiene además un cartel visible sobre su pupitre con una de estas letras A-B-C-D-E

- Si algún jugador le pregunta a un controlador si tiene una pregunta determinada, por ej. la 6, el controlador comprueba si la pregunta 6 está marcada en su hoja de preguntas, si es así, le responde que si la tiene, pero sólo puede comunicarle su contenido cuando el grupo esté completo.

- Por lo tanto los controladores sólo pueden comunicar el contenido de las preguntas que tienen señaladas en su hoja de preguntas.

- Cuando se comunica la pregunta a un grupo, éste se dirige a uno de los dos controladores de respuestas. A éste le ha de decir el número de la pregunta, la letra del controlador, la pregunta y la respuesta. Si alguno de estos datos se les olvida, han de volver al controlador de preguntas y completar bien esa información.

- **2 controladores de respuestas** (También con su pupitre, cada uno tendrá una hoja con las preguntas y respuestas y un talonario de papeletas de respuesta válida). Conviene que sean profesores

- Sólo podrá atender a un grupo cuando éste esté completo.

- Para entregar al grupo la papeleta de respuesta válida, el grupo tendrá que:

- + Decirle el número de la pregunta
- + La letra del controlador de preguntas
- + La pregunta y la respuesta

- **1 controlador de pruebas** (situado bajo una de las canastas, con el material de las pruebas, con una fotocopia donde vienen todas las pruebas a realizar y un talonario de papeletas de prueba superada). Conviene que sea un profesor.

- Cuando un grupo supera la prueba, el controlador le entrega una papeleta de prueba superada. Con la que se dirigen a la mesa de control a tirar el dado.

- **1 profesor en megafonía** : Puede también crear ambiente si hay un profesor en megafonía (Puede ser uno de los controladores de respuestas), lanzando de vez en cuando diversas preguntas culturales. “Atención pregunta: ¿Cuál es el río que pasa por Sevilla?” Este profesor le daría una papeleta con la leyenda “**Suma 3**

casillas” al primero que le responda. El grupo portador de esas papeletas suman 3 puestos a los que les salga en el dado en su próxima tirada.

TOTAL CONTROLADORES

- 5 alumnos controladores de preguntas
- 4 profesores más 1 (éste último opcional):
 - + Uno en el panel de Oca con los dados
 - + Dos controladores de respuestas
 - + Uno controlador de pruebas de habilidad
 - + Uno (opcional) en megafonía lanzando preguntas

MATERIAL NECESARIO:

- Panel y fichas (una por grupo)
- 2 dados (aunque sólo se tira uno)
- El que necesite cada prueba a superar.
- Papeletas de “**respuesta válida**” para el controlador de respuestas
- Papeletas de “**prueba superada**” para el controlador de pruebas
- Papeletas de “**suma 3 casillas**” para el profesor de megafonía.
- 5 Carteles grandes con cada una de las letras A - B - C - D - E para los controladores de preguntas. Cada controlador llevará uno de los carteles con su letra de identificación.
- 5 Fotocopias con las preguntas (sin las respuestas) para los controladores de preguntas, y con sus preguntas señaladas con rotulador fluorescente
- 2 Fotocopias con las preguntas y respuestas para los controladores de respuestas. Estas preguntas han de llevar indicada la letra de sus controladores.
- 7 almanques de D. Bosco (de bolsillo) para el “profesor secreto” (a entregar al jugador que le diga ¡Buenos cristianos...!, a la vez que se le dice... y honrados ciudadanos!)